

Se leggi colori la tua vita

Pubblicate le storie vincitrici del concorso realizzato da Regione Toscana, Lucca Comics & Games e Salone del Libro di Torino

Sono maturi i frutti del concorso 'Se leggi colori la tua vita' lanciato dalla Regione Toscana con il partenariato del Salone Internazionale del Libro di Torino e di Lucca Comics & Games rivolto ai giovani delle prime due classi delle scuole secondarie di secondo grado per scrivere il soggetto di una storia a fumetti che raccontasse l'importanza della lettura.

È stato appena pubblicato sulla [Biblioteca digitale toscana](#) il libro con i fumetti vincitori del concorso accessibile a tutti nella collezione delle risorse open. E' scaricabile gratuitamente anche dalla sezione [Se leggi colori la tua vita](#) del sito della Regione Toscana.

Le tre storie vincitrici sono DESTINAZIONE X elaborato dai 19 ragazzi della seconda E del Liceo Statale "Alessandro Volta" di Colle Val d'Elsa (SI) primo classificato; LA PANCHINA elaborato da 8 ragazzi delle classi seconda A e B del Liceo XXV Aprile di Pontedera (PI) secondo classificato e UN LIBRO COME ME elaborato da 3 ragazzi della prima A dell'IC Liceo Scientifico Statale Ulisse Dini di Pisa, terzo classificato.

Il libro pubblicato sarà veicolato e promosso dalla Regione, da Lucca Comics & Games e dal Salone Internazionale del Libro di Torino attraverso i loro canali.

La vicepresidente della Regione Monica Barni insieme a Federico Vergari, consulente per lo sviluppo dell'area Comics e Games al Salone del Libro di Torino e Jacopo Moretti, senior event manager di Lucca Comics & Games, saranno intervistati dal giornalista Raffaele Palumbo in diretta radiofonica su **Controradio** mercoledì 10 giugno alle ore 9 nella trasmissione monotematica dedicata al progetto che si potrà ascoltare sulle frequenze di Controradio, in diretta streaming su [controradio.it](#) e tramite la app Controradio Firenze. In video la trasmissione andrà in diretta sulla pagina Facebook Controradio Firenze e sui canali Youtube e InstagramTV dell'emittente.

Sempre su Controradio sia in FM che sui suoi canali internet e social, andranno in onda la trasmissione audio e i video registrati con i ragazzi premiati:

Venerdì 12 giugno alle ore 9.35 i vincitori con DESTINAZIONE X

Lunedì 15 giugno alle ore 9.35 i secondi classificati con LA PANCHINA

Martedì 16 giugno alle ore 9,35 i terzi classificati con UN LIBRO COME ME

Inoltre, sempre su Controradio, andranno in onda tre puntate dal titolo "Se leggi colori la tua vita" con protagoniste le voci dei ragazzi che hanno vinto.



Regione Toscana



"Grazie all'alleanza con Lucca Comics & Games e con il Salone Internazionale del Libro di Torino - commenta **Monica Barni** -, siamo riusciti a mettere in piedi un concorso rivolto al pubblico giovane che affronta il fumetto, uno dei tanti generi letterari che nella loro varietà sono tutti catalizzatori di inviti alla lettura. Ai giovani abbiamo lanciato una duplice sfida: dare vita a una storia da un lato usando la creatività e dall'altro interpretare e raccontare l'importanza della lettura diffondendo il messaggio che leggere è un valore sociale e civile. Il libro che con grande soddisfazione abbiamo pubblicato, nonostante le molte difficoltà del momento, è il segnale concreto che la sfida è stata accettata e vinta. Avvicinare i cittadini alla cultura - prosegue Monica Barni - è un tema al centro della Regione Toscana, ed in questa direzione va anche il nostro impegno nel portare avanti un'azione coordinata e continuativa di promozione della lettura. Questo è l'obiettivo del Patto regionale della lettura ed il concorso 'Se leggi colori la tua vita' è una delle azioni concrete del Patto".

"Leggere è un modo per crescere, per incontrare e conoscere gli altri attraverso le storie, ma anche per riflettere su noi stessi - evidenzia Emanuele Vietina, direttore di Lucca Comics & Games -. Un esercizio fondamentale che attraverso l'educazione contribuisce alla crescita della persona e alla cultura di un Paese. Lucca Comics & Games da sempre promuove l'arte sequenziale, la letteratura fantastica, la disciplina ludica e le opere multimediali interattive, creando e proponendo sempre cultura nuova. Il Festival sostiene la letteratura in ogni sua forma, proponendosi come luogo di incontro tra scrittori e pubblico, oltre che tra i diversi operatori culturali. Ogni anno durante la manifestazione si svolgono decine di presentazioni e partecipano le più importanti realtà editoriali e creative italiane e straniere. Un confronto stimolante tra diverse realtà, che avvicina migliaia di giovani alla lettura. Per questo non potevamo mancare al fianco della Regione Toscana e del Salone Internazionale del Libro in questa importante iniziativa che ha coinvolto tantissimi ragazzi".

"Il Salone Internazionale del Libro di Torino promuove l'importanza della lettura tra i giovani e nelle scuole, con progetti sempre nuovi e ambiziosi. Il concorso organizzato in collaborazione con la Regione Toscana (già Regione ospite del Salone alla sua XXX edizione) e con Lucca Comics & Games è un'altra stimolante iniziativa che sottolinea il nostro impegno nella promozione del mondo della creatività e delle diverse forme di espressione. Al Salone di Torino, *SalTo Comics e Games* è l'area speciale che abbiamo dedicato al mondo del gaming e dei comics, due settori di mercato che in Italia stanno conquistando spazio con player, produttori ed editori, sempre più coinvolti nei processi culturali e contenutistici del Paese. Sono infatti i fumetti, le graphic novels e il gaming tra le grandi forme narrative capaci di raccontare la complessità del mondo e i sentimenti umani in modo unico, soprattutto oggi." Silvio Viale, Presidente dell'Associazione Torino, la città del libro.

I soggetti dei fumetti vincitori



Regione Toscana



Destinazione X: elaborato dall'intera classe seconda E seguita dal docente di lettere (19 ragazzi) del Liceo Alessandro Volta di Colle Val d'Elsa (SI). L'elaborato ha ricevuto tutti voti superiori al 7 ed ha colpito particolarmente per la fluidità con cui si sviluppa il racconto, metafora del viaggio di un ragazzo attraverso i libri e i personaggi della letteratura che prendono vita e interagiscono con lui nel mondo reale, guidandolo verso la sua meta, la biblioteca.

La panchina della seconda classe del Liceo XXV Aprile di Pontedera (PI): elaborato da un gruppo di 8 studenti (4 della sezione A e 4 della sezione B) seguito dal docente di scienze naturali, classificatosi a pari merito con l'elaborato **Un libro come me** della prima A classe del Liceo Scientifico Statale Ulisse Dini di Pisa elaborato da un gruppo di 3 ragazzi seguiti dal docente di lettere e latino.

L'elaborato **La panchina** ha colpito per la capacità di catapultare il lettore in un universo semplice ma carico di magia, in un microcosmo fatto di letture; molto apprezzato l'inserimento di diversi supporti di lettura, nonché di personaggi di generazioni diverse. Dovendo decretare un secondo classificato tra i due elaborati al secondo posto, la Giuria si è espressa a favore di questo, in quanto l'idea veicolata risponde maggiormente alle finalità sia del bando sia del "Patto regionale per la lettura" a cui il Concorso si ispira.

Ciò nonostante, la Giuria ha deciso di segnalare anche il soggetto **Un libro come me**, in considerazione dell'importante questione sui temi dell'identità di genere e dell'omofobia che solleva, risultando anche ben scritto e ben congegnato.

La Giuria

Composta da Jacopo Moretti (per Lucca Comics & Games), Federico Vergari (per il Salone Internazionale del Libro di Torino), Martino Baldi (per la Biblioteca San Giorgio di Pistoia), Margherita Barzagli (per la rivista Edera) e Davide Morena (di Sideways che ha curato l'adattamento del soggetto in fumetti).

La giuria si è riunita il 7 febbraio 2020 e ha decretato i vincitori, dopo avere accuratamente esaminato tutti i 26 soggetti pervenuti alla data di scadenza del concorso (20 dicembre 2019). Agli elaboratori primi tre classificati è andato il plauso di tutti i membri della Giuria per essere riusciti a veicolare il messaggio centrale del concorso: "Se leggi colori la tua vita", cioè la capacità della lettura di innescare cambiamenti positivi nella vita delle persone.